

Foz do Iguaçu

Aplicações Web

Prof. Daniel Di Domenico

Introdução e protocolos



O que já sabemos



Campus Foz do Iguaçu

- Tecnologias lado cliente
 - HTML
 - CSS
 - JavaScript

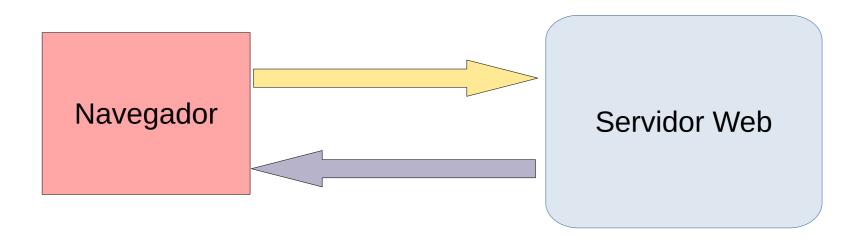




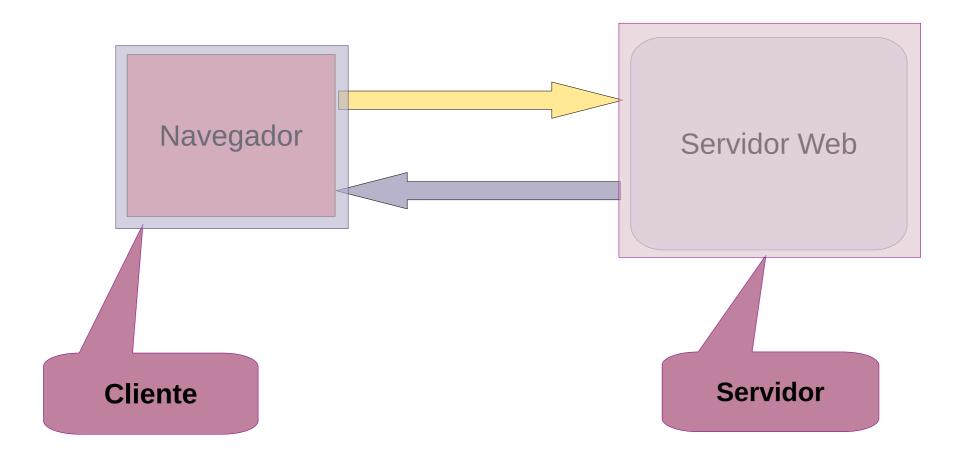
O que é uma aplicação Web:

- É um software que é acessado, geralmente, por meio de um navegador Web
- No entanto, a aplicação não está "hospedada" no navegador
 - O navegador apenas permite o acesso a ela
- A aplicação Web fica hospedada em um servidor:
 - Tal servidor é denominado servidor Web

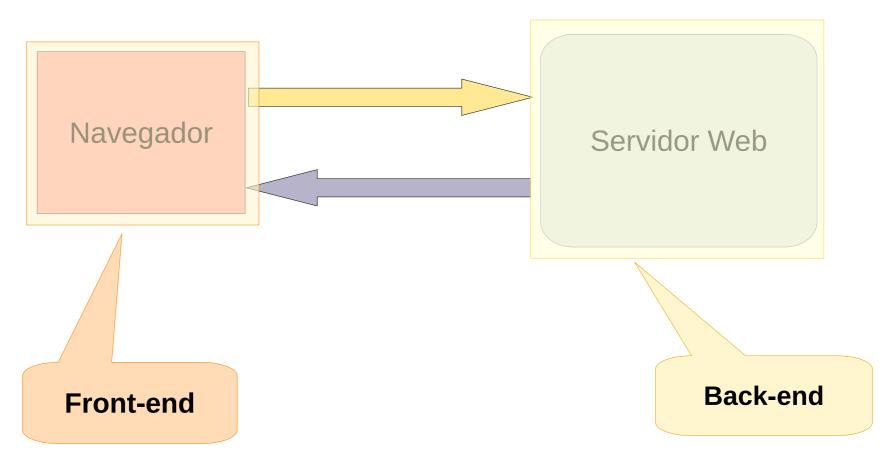






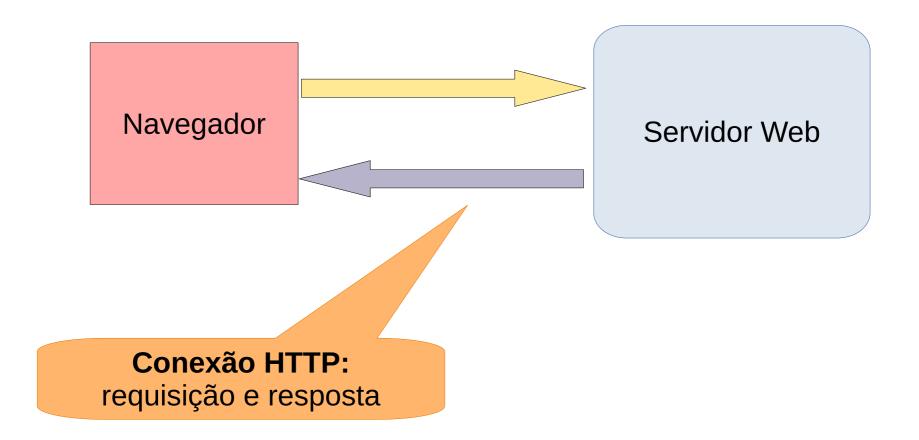








Foz do Iguaçu



Protocolo HTTP



Foz do Iguaçu

- Hypertext Transfer Protocol
- HTTP é o procolo base para a troca de informações na Web
 - Web: grande rede que conecta os computadores através da internet
- É um procolo cliente-servidor:
 - As comunicações são iniciadas pelo destinatário:
 - 1- O cliente envia uma requisição ao servidor
 - 2- O servidor recebe e processa a requisição, enviando uma resposta ao cliente
 - **3-** O cliente recebe a resposta

Protocolo HTTP

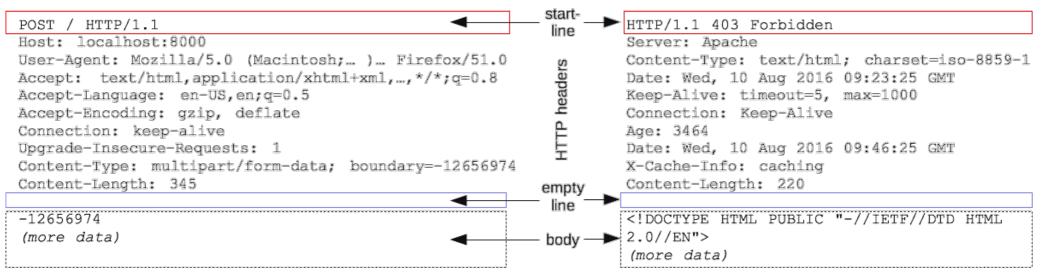


Campus Foz do Iguaçu

Exemplo de mensagem HTTP

https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/HTTP/Messages

Requests Responses



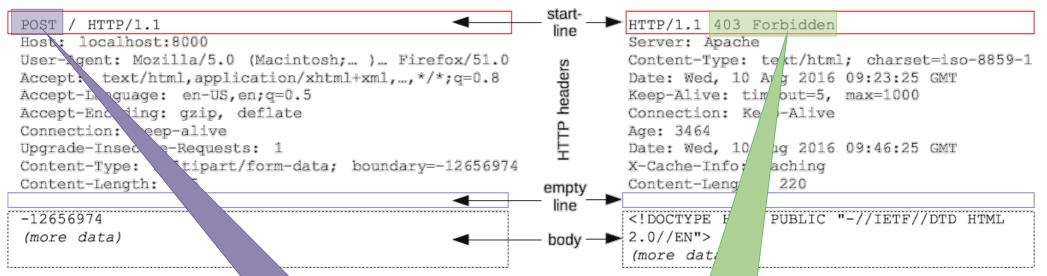
Protocolo HTTP



Campus Foz do Iguaçu

- Exemplo de mensagem HTTP
 - https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/HTTP/Messages

Requests Responses



Método da requisição HTTP

Código da resposta HTTP



- Como a mensagem HTTP trafega entre cliente e servidor através da internet (ou outra rede)?
 - Utilizando o protocolo TCP/IP



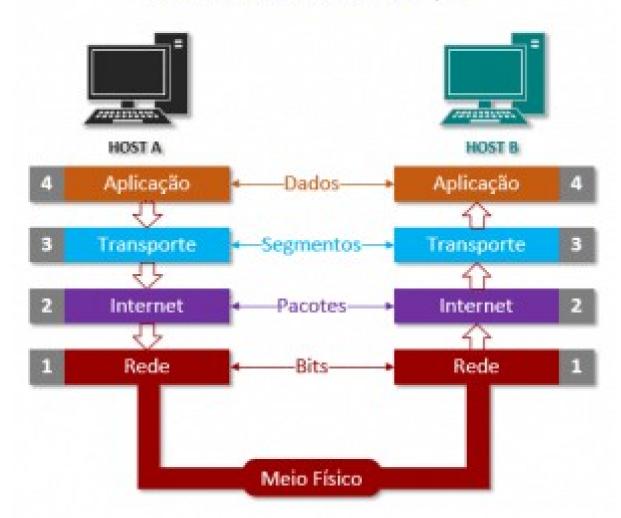
- TCP (Transmission Control Protocol) e IP (Internet Protocol) são dois protocolos utilizados para interconectar os diversos dispositivos da internet
 - Possuem as especificações de como a comunicação deve ser feita dentro da rede

Protocolo TCP/IP



Campus Foz do Iguaçu

Modelo Internet TCP/IP





Vantagens das aplicações Web:

- Para serem acessadas, requerem:
 - Um navegador Web
 - Uma conexão de rede até o servidor Web
- Acesso a partir de diferentes dispositivos com diferentes ambientes
- Facilidade de atualizações
- Facilidade no desenvolvimento



- O que já vimos na disciplina:
 - HTML
 - CSS
 - JavaScript

Técnologias front-end (lado cliente)

- Nesta disciplina, iremos utilizar também as tecnologias back-end (lado servidor):
 - Linguagem PHP
 - Banco de dados